

ผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบรูปภาพผสานกลวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ ต่อนักศึกษาที่มีระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษต่างกัน

THE EFFECTS OF VISUAL VOCABULARY GAMES INTEGRATED WITH COOPERATIVE LEARNING ON STUDENTS WITH DIFFERENT LEVELS OF ENGLISH

Corresponding author¹

kusuma@vru.ac.th

กุสุมา เลาะเด¹Kusuma Lohday¹

Received: April 30, 2020

Revised: June 2, 2020

Accepted: June 19, 2020

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักศึกษาที่มีระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษต่างกันก่อนและหลังได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์ประกอบรูปภาพผสานกับกลวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ 2) เปรียบเทียบความคงทนในการจำศัพท์ของนักศึกษาที่มีระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษต่างกัน 3) ศึกษาเจตคติต่อภาษาอังกฤษของนักศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ชั้นปีที่ 3 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 111 คน ซึ่งได้มาด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบวัดระดับความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษมีค่าความเชื่อมั่น 0.73, แผนการสอนที่ใช้เกมคำศัพท์ประกอบรูปภาพผสานกับกลวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ, แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์มีค่าความเชื่อมั่นเฉลี่ย 0.78, และแบบประเมินเจตคติต่อภาษาอังกฤษมีค่าความเชื่อมั่น 8.29 วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบแบบ ANOVA ผลการวิจัยพบว่า 1) การใช้เกมคำศัพท์ประกอบรูปภาพผสานกับกลวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ คือ นักศึกษาที่มีระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษสูง ปานกลางและต่ำ มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) การทดสอบความคงทนในการจำศัพท์พบว่า นักศึกษาที่มีความสามารถทางภาษาอังกฤษระดับสูง และปานกลาง มีคะแนนลดลงอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่า นักศึกษา 2 กลุ่มนี้มีความคงทนในการจำศัพท์ แต่นักศึกษาที่มีความสามารถทางภาษาระดับต่ำมีคะแนนลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่า นักศึกษาไม่มีความคงทนในการจำศัพท์ และ 3) นักศึกษามีเจตคติต่อภาษาอังกฤษในระดับดี

¹ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ศูนย์ภาษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

คำสำคัญ: เกมคำศัพท์, การเรียนรู้แบบร่วมมือ, ความคงทนในศัพท์

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to compare the students' achievement before and after learning vocabulary by using visual vocabulary games integrated with cooperative learning strategy 2) to compare English vocabulary retention of students with different levels of English and 3) to study students' attitudes towards English. The subjects were 111 third-year students from Valaya Alongkorn Rajabhat University who were studying in academic year 2019. They were selected by simple random sampling. The research instruments consisted of a placement test with the reliability of 0.73, lesson plans which contain visual vocabulary games integrated with cooperative learning strategy, a vocabulary achievement test with the reliability of 0.78 and a questionnaire on attitude towards English with the reliability of 0.829. Statistics used in this study were percentages, mean, standard deviation and repeated measure ANOVA. The results of the study were as follow: 1) Using visual vocabulary games integrated with cooperative learning promoted the students' English vocabulary achievement effectively. All three student groups (the students with the high, medium and low level of English ability) achieved a higher score in the posttest than in the pretest significantly at the .01 level. 2) The students' retention of vocabulary tests revealed that the students with the high and medium level of English ability achieved retention after two weeks. Their score after two weeks decreased insignificantly at the .01 level. While the score after two weeks of the students with the low level of English ability decreased significantly at the .01 level. This showed that this group achieved no retention after two weeks. 3) The students' attitudes towards English were at the good level.

Keywords: Vocabulary Game, Cooperative Learning, Vocabulary Retention

บทนำ

จากยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี รัฐบาลมีนโยบายในการปฏิรูปการศึกษา โดยมีแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติในประเด็นการพัฒนาการเรียนรู้ซึ่งระบุว่า 1.การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 ด้วยการปรับเปลี่ยนระบบการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ 21 โดยพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในทุกระดับชั้นตั้งแต่ปฐมวัยจนถึงอุดมศึกษาและ 2.การเปลี่ยนโฉมบทบาท “ครู” ให้เป็นครูยุคใหม่ โดยวางแผนการผลิต พัฒนาและปรับบทบาท “ครู คณาจารย์ยุคใหม่” ให้เป็น “ผู้อำนวยการเรียนรู้” ปรับระบบการผลิตและพัฒนาครู (สภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2560, น.5)

การปฏิรูปการศึกษาตามนโยบายดังกล่าว ควรเริ่มจากครูผู้สอนที่จำเป็นต้องปรับและเปลี่ยนบทบาท เพื่อสร้างสรรค์และพัฒนาระบบการเรียนรู้ เพื่อช่วยเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนให้มีทักษะเพียงพอเพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ซึ่งไม่ใช่ภาษาแม่ของคนไทย จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สอนควรสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ (ธัญทิพ บุญเยี่ยม และ ทิพาพร ทาวะรัมย์, 2556, น.3)

อย่างไรก็ตาม ในสภาพความเป็นจริงของการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษกลับพบว่า มีผู้เรียนจำนวนมากที่มีความรู้พื้นฐานภาษาอังกฤษไม่เพียงพอ โดยเฉพาะความรู้ด้านคำศัพท์ ซึ่งนับได้ว่าเป็นปัจจัยพื้นฐานที่สำคัญมากในการเรียนภาษาอังกฤษ ดังที่ บุษรีย์ ฤกษ์เมือง (2552, น.2) กล่าวว่า การสอนคำศัพท์ที่มีความจำเป็นอย่างมากในการเรียนรู้ภาษา เพราะคำศัพท์เป็นจุดเริ่มต้นในการพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน สะท้อนให้เห็นว่าการสอนคำศัพท์มีความสำคัญมากซึ่งผู้สอนจำเป็นต้องทุ่มเทความสามารถในการที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากปัญหาดังกล่าว แกรนดิน (Grandin, 1966; อ้างในสุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ, 2545, น.5) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการสอนด้วยรูปภาพ เขาเป็นออทิสติกแต่เขาใช้วิธีการคิดเป็นรูปภาพในการเรียน จนกระทั่งจบการศึกษาระดับปริญญาเอก และเขาใช้เทคนิคดังกล่าวในการทำงานซึ่งทำให้เขาทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพดีกว่าคนทั่วไป และยังพบว่าการสอนด้วยรูปภาพมีประสิทธิภาพสำหรับเด็กออทิสติกคนอื่นๆด้วย

ทฤษฎีของแกรนดินสอดคล้องกับทฤษฎีพีระมิดการเรียนรู้ของ เอ็ดการ์ เดล (Dale, 1969, p.108) ที่อธิบายว่า คนเราจะเรียนรู้จากการอ่านได้ 10%, จากการฟัง 20% และ จากการมองเห็น 30% และยังสอดคล้องกับทฤษฎีของ จอยส์และวีล (Joyce & Weil, 1996, p.209-231) ซึ่งเชื่อว่าการที่บุคคลจะสามารถจดจำสิ่งต่างๆได้ดีนั้นต้องเริ่มจากการรับรู้และสังเกตสิ่งนั้นอย่างตั้งใจ จากนั้นสมองจะเชื่อมโยงสิ่งที่รับรู้ใหม่กับสิ่งที่รู้แล้วเข้าด้วยกัน แนวคิดทฤษฎีดังกล่าวยังสอดคล้องกับข้อค้นพบในงานวิจัยประเมินคุณภาพการใช้งานโปรแกรมเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยตนเอง “SPEEXX” ที่พบว่า โปรแกรม “SPEEXX” สามารถพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์ได้ดีกว่าด้านการสื่อสาร เนื่องจากเนื้อหาในการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ในโปรแกรมมีการใช้รูปภาพประกอบเป็นหลักในการสื่อความหมาย ดังนั้นนักศึกษาจึงสามารถพัฒนาตนเองด้านคำศัพท์ได้ดีกว่าด้านการสื่อสาร (กุสุมา เลาะเด, 2560, p.83-95) เช่นเดียวกับงานวิจัยของ ณภัทริน เภาพาน (2554, น.14-26) ศึกษาผลของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำจากภาพประกอบ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ โรงเรียนธีรภาดาเทคโนโลยี จังหวัดร้อยเอ็ด พบว่า รูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำจากภาพประกอบ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา ทำให้นักเรียนมีความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นร้อยละ 40 จึงทำให้ผู้วิจัยเชื่อมั่นว่าการใช้รูปภาพสามารถช่วยให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้คำศัพท์ได้ดีขึ้น นอกจากนั้น ผู้วิจัยยังพบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ชอบใช้รูปแบบการเรียนรู้เป็นกลุ่มมากกว่าการเรียนรู้ตามลำพัง (กุสุมา เลาะเด, 2561, p.158) ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการใช้เกมประกอบรูปภาพผสมกับการสอนแบบร่วมมือ

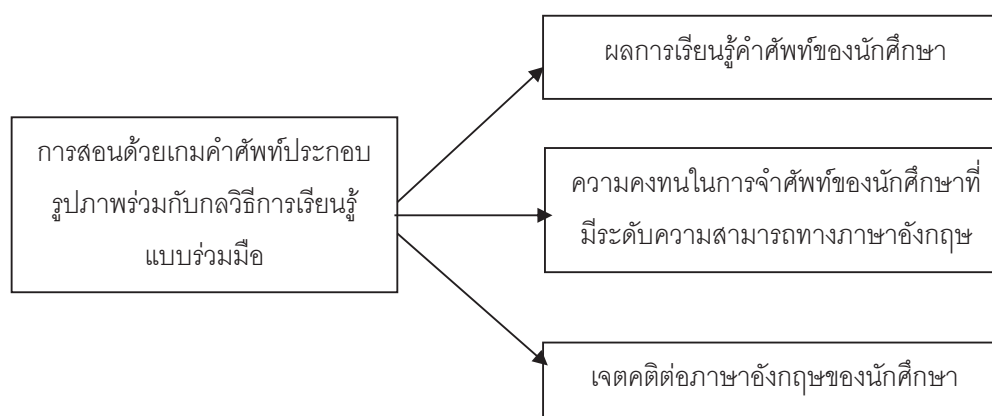
อย่างไรก็ตาม เป้าหมายที่สำคัญของการเรียนรู้คำศัพท์อาจไม่ใช่เพียงการรู้จักคำศัพท์ ความหมาย วิธีใช้ของแต่ละคำเท่านั้น ทว่า ความคงทนในการจำศัพท์ก็เป็นสิ่งที่ไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่าการใช้เกมคำศัพท์จะช่วยให้ นักศึกษามีความคงทนในการจำศัพท์เพิ่มมากขึ้น ดังปรากฏข้อค้นพบในงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับความคงทนในการจำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของจุฬารัตนและคณะ (Chulawanb B., Sirirat S. & Kridsanaphon C., 2012, p.92-103) ซึ่งศึกษาความก้าวหน้าทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และความคงทนในการจำคำศัพท์โดยใช้สื่อการสอนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษา พบว่า การใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะช่วยให้นักเรียนมีความคงทนในการจำศัพท์ได้

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนผ่านเกมประกอบรูปภาพ ผสานกับกลวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือที่มีผลต่อการเรียนรู้และความคงทนในการจำศัพท์เพื่อให้นักศึกษารู้จักคำศัพท์เพิ่มขึ้นและมีความคงทนในการจดจำคำศัพท์และมีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ อันจะส่งผลให้นักศึกษาสามารถพัฒนาตนเองต่อไปในระดับที่สูงขึ้นได้ และเพื่อเป็นแนวทางสำหรับผู้สอนในการที่จะนำเทคนิคการสอนดังกล่าวไปปรับใช้ในการสอนในห้องเรียนของตนเองได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักศึกษา ก่อนและหลังจากรับการสอนด้วยเกมคำศัพท์ประกอบรูปภาพ ผสานกับกลวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ
2. เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการจำศัพท์ของนักศึกษาที่มีระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษแตกต่างกัน หลังจากรับการสอนด้วยเกมคำศัพท์ประกอบรูปภาพ ผสานกับกลวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ
3. เพื่อศึกษาเจตคติต่อภาษาอังกฤษของนักศึกษาหลังจากรับการสอนด้วยเกมคำศัพท์ประกอบรูปภาพ ผสานกับกลวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

1. ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการสอนผ่านเกมคำศัพท์ประกอบรูปภาพร่วมกับกลวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
2. การสอนด้วยเกมคำศัพท์ประกอบรูปภาพร่วมกับกลวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือสามารถพัฒนาความคงทนในการจำศัพท์ของนักศึกษาได้ทุกกลุ่ม คือ กลุ่มที่มีระดับความสามารถทางภาษาสูง ปานกลาง และต่ำ
3. การสอนด้วยเกมคำศัพท์ประกอบรูปภาพร่วมกับกลวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือทำให้นักศึกษามีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ การสอนด้วยเกมคำศัพท์ประกอบรูปภาพผสานกับกลวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ตัวแปรตาม คือ 1. ผลการเรียนรู้คำศัพท์ของนักศึกษา

2. ความคงทนในการจำศัพท์ของนักศึกษาที่มีระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษต่างกัน

3. เจตคติต่อภาษาอังกฤษของนักศึกษา

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากรสำหรับงานวิจัยนี้เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา ภาษาอังกฤษเพื่อเตรียมพร้อมเข้าสู่งานอาชีพ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 140 คน

2.2 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ชั้นปีที่ 3 ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา ภาษาอังกฤษเพื่อเตรียมพร้อมเข้าสู่งานอาชีพ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 111 คน ซึ่งได้มาด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย การหาขนาดของกลุ่มตัวอย่างนี้ได้จากการเปิดตารางของ Krejcie and Morgan กล่าวคือ จากจำนวนประชากร 140 คน ควรมีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 103 คน ในงานวิจัยนี้มีกลุ่มตัวอย่าง 111 คน สะท้อนว่าขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาเป็นจำนวนที่เหมาะสมสำหรับการวิจัยนี้

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยนี้ประกอบด้วย

3.1 แบบทดสอบวัดระดับความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษ เป็นแบบทดสอบชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อวัดระดับความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์และระดับความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักศึกษา

3.2 แผนการสอน เป็นแผนการสอนที่ใช้เกมหรือกิจกรรมที่มีภาพประกอบโดยมีจุดประสงค์มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรมร่วมกันด้วยเทคนิคการสอนแบบร่วมมือเพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น เช่น word search game ซึ่งมีวิธีการเล่นดังนี้

- อาจารย์แบ่งนักศึกษาเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คนซึ่งประกอบด้วยนักศึกษาที่มีระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษสูง ปานกลาง และต่ำ

- นักศึกษาแต่ละคน สุ่มจับตัวอักษรขึ้นมา คนละ 1 ตัว แล้วไปหาคำศัพท์ที่มีตัวอักษรที่จับมาได้ คนละ 2 คำ จาก word search game ตามรูปภาพที่ 1

- เมื่อได้คำที่ซ่อนอยู่ในเกมแล้วให้สมาชิกทุกคนในกลุ่มสามารถช่วยกันหาความหมายของคำจากรูปภาพที่กำหนดให้ในเกม จัดว่าเป็นวิธีที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 2 แสดงตัวอย่าง word search game

3.3 แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ เป็นแบบทดสอบชนิด 4 ตัวเลือกและแบบจับคู่คำศัพท์กับรูปภาพ ซึ่งใช้ทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน และทดสอบหลังการเรียนรู้ผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์

3.4 แบบประเมินเจตคติต่อภาษาอังกฤษ เป็นแบบประเมินเจตคติที่ประกอบด้วยคำถามเกี่ยวกับเจตคติต่อภาษาอังกฤษจำนวน 10 ข้อ โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีการของ Likert คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

4. การประเมินประสิทธิภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยนำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยทั้งหมดเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษ 3 ท่าน และนำกลับมาแก้ไขตามคำแนะนำ ในส่วนของแบบทดสอบวัดระดับความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษ และแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์นำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ค่า IOC (Index of Item Objective Congruence) ปรากฏว่าแบบทดสอบวัดระดับความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษมีค่า IOC

0.90 และ และแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ ชุดที่ 1,2 และ 3 มีค่า IOC 0.76, 0.93 และ 0.88 ตามลำดับ

จากนั้นนำแบบทดสอบที่ผ่านการวิเคราะห์ค่า IOC ไปทดลองใช้กับนักศึกษาที่มีลักษณะคล้ายกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้โปรแกรม SPSS พบว่า แบบทดสอบวัดระดับความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.73 และแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ชุดที่ 1 มีค่าความเชื่อมั่นระหว่าง 0.84 ชุดที่ 2 มีค่าความเชื่อมั่น 0.72 และชุดที่ 3 มีค่าความเชื่อมั่น 0.79 ซึ่งทั้งหมดมีค่าความเชื่อมั่นมากกว่า 0.70 แสดงว่า แบบทดสอบทั้งหมดมีความเชื่อมั่นเป็นที่ยอมรับได้

เมื่อนำแบบทดสอบมาทดลองหาคุณภาพของข้อสอบ โดยหาค่าความยาก และค่าอำนาจจำแนก แล้วคัดเลือกเฉพาะข้อคำถามที่มีค่าความยาก (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.20-0.80 ส่วนแบบประเมินเจตคตินำไปหาค่าความเชื่อมั่นได้เท่ากับ 8.29 จากนั้นจึงนำเครื่องมือที่ผ่านการประเมินประสิทธิภาพแล้วไปดำเนินการวิจัยต่อไป

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

เมื่อเครื่องมือต่างๆได้รับการประเมินประสิทธิภาพเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงเริ่มทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ตามขั้นตอนต่อไปนี้

5.1 ให้นักศึกษาทำการทดสอบวัดระดับความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษ เพื่อแยกระดับความสามารถทางภาษาของนักศึกษา โดยนำผลคะแนนเรียงลำดับจากสูงสุดถึงต่ำสุด นักศึกษาที่มีคะแนนสูงสุด 37 ลำดับแรกถูกจัดอยู่ในกลุ่มที่มีระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษสูง ส่วนนักศึกษาที่มีคะแนนต่ำสุด 37 ลำดับสุดท้ายถูกจัดอยู่ในกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาอังกฤษต่ำ และนักศึกษาส่วนที่เหลือจัดอยู่ในกลุ่มที่มีความสามารถปานกลาง แต่ผู้วิจัยไม่แจ้งให้นักศึกษาทราบว่าตนเองอยู่ในระดับใด

5.2 ก่อนเริ่มเรียนแต่ละบท ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ก่อนเรียนด้วยเกมคำศัพท์ประกอบรูปภาพ

5.3 จัดการเรียนรู้ตามแผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบรูปภาพผสมผสานกับการจัดการเรียนแบบร่วมมือ (STAD)

5.4 หลังจากเสร็จสิ้นการเรียนในแต่ละบท ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์หลังเรียน ซึ่งเป็นข้อคำถามเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียนแต่มีการสลับข้อและสลับตัวเลือก

5.5 หลังจากการเรียนการสอนแต่ละบทเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์ (14 วัน) ให้นักศึกษาทดสอบความคงทนในการจำคำศัพท์ด้วยการทำแบบทดสอบเดียวกับก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งเป็นข้อคำถามเดิมแต่มีการสลับข้อและตัวเลือกอีกครั้ง

การเก็บข้อมูลมีขั้นตอนตามกำหนดเวลาต่อไปนี้

- | | |
|---|--------------------------------------|
| ครั้งที่ 1 – ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน | วันที่ 9 และ 11 กรกฎาคม 2562 |
| - ทดสอบความคงทนในการจำศัพท์ | วันที่ 23 และ 25 กรกฎาคม 2562 |
| ครั้งที่ 2 – ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน | วันที่ 30 กรกฎาคม และ 1 สิงหาคม 2562 |
| - ทดสอบความคงทนในการจำศัพท์ | วันที่ 13 และ 15 สิงหาคม 2562 |
| ครั้งที่ 3 – ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน | วันที่ 20 และ 22 สิงหาคม 2562 |
| - ทดสอบความคงทนในการจำศัพท์ | วันที่ 3 และ 5 กันยายน 2562 |

5.6 หลังจากเรียนจบทุกบทเรียน ให้นักศึกษาทำแบบประเมินเจตคติต่อภาษาอังกฤษ

5.7 นำผลคะแนนการประเมินและการทดสอบทั้งหมดไปวิเคราะห์หาค่าทางสถิติ

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

6.1 นำผลการทดสอบวัดระดับความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษของนักศึกษามาเรียงลำดับคะแนนจากมากที่สุดไปหาน้อยที่สุด และแบ่งคะแนนออกเป็น 3 ระดับ คือ ระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษสูง ปานกลาง และต่ำ

6.2 นำผลการเรียนรู้คำศัพท์จากการทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน และหลังเรียน 2 สัปดาห์ ของแต่ละบทเรียนมาคำนวณหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

6.3 วิเคราะห์ผลการเรียนรู้คำศัพท์ของนักศึกษาโดยเปรียบเทียบความต่างของคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยใช้ repeated measure ANOVA

6.4 วิเคราะห์ความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาหลังจากได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์ประกอบรูปภาพ โดยเปรียบเทียบความต่างของคะแนนหลังเรียนกับหลังเรียน 2 สัปดาห์โดยใช้ repeated measure ANOVA

6.5 วิเคราะห์เจตคติต่อภาษาอังกฤษของนักศึกษาโดยนำข้อมูลที่นักศึกษาทำแบบประเมินเจตคติต่อภาษาอังกฤษ มาหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อแปลความหมายโดยกำหนดเกณฑ์ในการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและการแปลความหมายดังนี้ ถ้าคะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.21-5.00 แสดงว่ามีเจตคติต่อภาษาอังกฤษระดับดีมาก ถ้าคะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.41-4.20 แสดงว่ามีเจตคติต่อภาษาอังกฤษระดับดี ถ้าคะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 2.61-3.40 แสดงว่ามีเจตคติต่อภาษาอังกฤษระดับปานกลาง ถ้าคะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 1.81-2.60 แสดงว่ามีเจตคติต่อภาษาอังกฤษระดับไม่ดีและถ้าคะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 1.00-1.80 แสดงว่ามีเจตคติต่อภาษาอังกฤษระดับไม่ดีอย่างมาก

ผลการวิจัย

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบรูปภาพผลานกับกลวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) มีข้อค้นพบดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยเกมคำศัพท์ประกอบรูปภาพผลานกับกลวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ ในภาพรวมพบว่า นักศึกษามีคะแนนทดสอบหลังเรียน (\bar{X} = 82.4, S.D. = 16) สูงกว่าก่อนเรียน (\bar{X} = 51.4, S.D. = 17.5) โดยมีคะแนนเพิ่มขึ้นร้อยละ 31 เมื่อทดสอบความต่างด้วย repeated measure ANOVA พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังเรียนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่าร้อยละทางสถิติของผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

กลุ่ม	ค่าสถิติ	pre	post	แปลผล	Sig.
ระดับความสามารถทางภาษาสูง	\bar{X}	66.4	92.6	เพิ่มขึ้น 26.2%	.000**
	S.D.	19.9	11.6		
ระดับความสามารถทางภาษาปานกลาง	\bar{X}	50.6	86	เพิ่มขึ้น 35.4%	.000**
	S.D.	17.6	14.4		
ระดับความสามารถทางภาษาต่ำ	\bar{X}	37.3	68.6	เพิ่มขึ้น 31.3%	.000**
	S.D.	15.1	22		
ค่าเฉลี่ยรวม	\bar{X}	51.4	82.4	เพิ่มขึ้น 31%	.000**
	S.D.	17.5	16		

**มีนัยสำคัญที่ระดับ .01

จากตารางที่ 1 เมื่อวิเคราะห์ผลการทดสอบเป็นรายกลุ่มพบว่า นักศึกษาทั้ง 3 กลุ่ม มีผลการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนทั้งหมด กล่าวคือ กลุ่มที่มีระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษสูงมีคะแนนเพิ่มขึ้นร้อยละ 26.2 ส่วนกลุ่มที่มีระดับความสามารถทางภาษาปานกลางและต่ำมีคะแนนเพิ่มขึ้นร้อยละ 35.4 และ 31.3 ตามลำดับ และผลการทดสอบค่าร้อยละทางสถิติ พบว่า คะแนนก่อนและหลังเรียนของนักศึกษาทุกกลุ่มมีความต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลการเปรียบเทียบความคทนในการจำคำศัพท์ของนักศึกษาที่มีระดับความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษแตกต่างกัน มีรายละเอียดดังนี้

ในภาพรวมนักศึกษามีผลการทดสอบหลังเรียน 2 สัปดาห์ ต่ำกว่าหลังเรียน โดยมีคะแนนลดลงร้อยละ 4.5 ซึ่งผลการทดสอบความต่างพบว่ามีความต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่าร้อยละทางสถิติของผลการทดสอบหลังเรียนและหลังเรียน 2 สัปดาห์

กลุ่ม	ค่าสถิติ	post	2 weeks	แปลผล	Sig.
ระดับความสามารถทาง ภาษาสูง	\bar{X} S.D.	92.6 11.6	89.4 14.1	ลดลง 3.2%	.116
ระดับความสามารถทาง ภาษาปานกลาง	\bar{X} S.D.	86 14.4	82.8 17.4	ลดลง 4.8%	.027
ระดับความสามารถทาง ภาษาต่ำ	\bar{X} S.D.	68.6 22	61.4 22	ลดลง 7.2%	.001**

**มีนัยสำคัญที่ระดับ .01

จากตารางที่ 2 เมื่อวิเคราะห์ผลการทดสอบเป็นรายกลุ่มพบว่า นักศึกษาทั้ง 3 กลุ่ม มีผลการทดสอบหลังเรียนต่ำกว่าหลังเรียน 2 สัปดาห์ โดยกลุ่มที่มีระดับความสามารถทางภาษาสูงมีคะแนนลดลงร้อยละ 3.2 ส่วนกลุ่มที่มีระดับความสามารถทางภาษาปานกลางและต่ำมีคะแนนลดลงร้อยละ 4.8 และ 7.2 ตามลำดับ

ผลการวิเคราะห์ค่านัยสำคัญทางสถิติ พบว่า คะแนนเฉลี่ยของผลการทดสอบหลังเรียนและหลังเรียน 2 สัปดาห์ของนักศึกษาในกลุ่มที่มีระดับความสามารถสูง และ ปานกลาง ไม่มีความต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ในขณะที่ผลการทดสอบหลังเรียนและหลังเรียน 2 สัปดาห์ของนักศึกษาในกลุ่มที่มีระดับความสามารถต่ำ มีความต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ผลการประเมินเจตคติต่อภาษาอังกฤษของนักศึกษาหลังจากได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์ประกอบรูปภาพผสานกับกลวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ พบว่า นักศึกษามีเจตคติต่อภาษาอังกฤษในระดับดี ($\bar{X}=4.05$, S.D.=0.80) ซึ่งมีประเด็นที่น่าสังเกตคือ ข้อคำถาม “ข้าพเจ้าคิดว่าการเรียนภาษาอังกฤษมีความสำคัญต่อการประกอบอาชีพในอนาคต” นักศึกษาเห็นด้วยมากที่สุด โดยมีคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุด ($\bar{X} = 4.50$, S.D.=0.76) และข้อคำถาม “ข้าพเจ้ารู้สึกเบื่อก่อนหน้าเวลาเรียนภาษาอังกฤษ” นักศึกษาเห็นด้วยน้อย โดยมีคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด ($\bar{X} = 2.67$, S.D.=1.12)

อภิปรายผล

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยเกมคำศัพท์ประกอบรูปภาพผสานกับกลวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ พบว่านักศึกษาทั้งหมดมีคะแนนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงให้เห็นชัดเจนว่า การใช้เกมคำศัพท์ประกอบรูปภาพผสานกับกลวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้สืบเนื่องมาจากปัจจัยหลายประการ ได้แก่

- ในการนำเข้าสู่บทเรียน มีการแนะนำคำศัพท์ผ่านรูปภาพประกอบซึ่งสื่อความหมายชัดเจน เพื่อให้ นักศึกษาสามารถจดจำคำศัพท์ได้ง่าย เนื่องจากรูปภาพช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีส่วนร่วมในการเรียน และรูปภาพช่วยให้มีความเข้าใจที่สมบูรณ์ขึ้น

- มีการอธิบายคำศัพท์โดยเชื่อมโยงกับสถานการณ์ใกล้ตัวนักศึกษา ทำให้นักศึกษาสามารถเชื่อมโยง ความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ได้ง่ายขึ้น จึงทำให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างดี

- มีการอธิบายคำศัพท์ด้วยมุขตลกทำให้นักศึกษาหัวเราะขำขัน เกิดความสนุกสนาน ทำให้เกิด บรรยากาศการเรียนรู้อ่อนคลาย นักศึกษาจึงมีความพร้อมรับการเรียนรู้สิ่งใหม่ได้อย่างเต็มที่

- การใช้เกมทำให้นักศึกษาเกิดความสนุกสนาน กระตือรือร้น และให้ความสนใจเป็นพิเศษ โดยเฉพาะในการจัดกิจกรรมที่มีการแข่งขันทำให้นักศึกษามีความตื่นตัวมากขึ้น จึงทำให้การเรียนรู้มี ประสิทธิภาพมากขึ้น

วิธีการจัดการเรียนการสอนดังกล่าวสอดคล้องกับ ทิศนา ขัมมณี (2552: p.120) ที่ได้กล่าวว่า ควรมี การจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญใน การเรียนรู้ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างตื่นตัวและได้ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ อันจะนำผู้เรียน ไปสู่การเกิดการเรียนรู้ที่แท้จริง

นอกจากนั้น การทำกิจกรรมคู่หรือกลุ่ม ทำให้นักศึกษามีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน บ่อยครั้งที่ผู้วิจัย สังเกตว่า นักศึกษาที่มีระดับความสามารถสูงจะพยายามช่วยเหลือเพื่อนที่อาจจะเรียนรู้ได้ช้ากว่าตนเอง นักศึกษากลุ่มนี้ได้เรียนรู้ว่าการช่วยเหลือเพื่อนทวนคำศัพท์ไม่ใช่การเสียเวลา แต่คือโอกาสในการทบทวนความรู้ ของตัวเอง ในขณะที่นักศึกษาที่มีระดับความสามารถต่ำจะมีความพยายามมากขึ้นในการที่จะเรียนรู้คำศัพท์ ให้ตามทันเพื่อนในกลุ่ม พวกเขาได้เรียนรู้ว่า “การตอบผิด” ไม่ใช่ “การทำผิด” แต่เป็นการเรียนรู้ที่จะปรับปรุง พัฒนาตนเองให้ก้าวหน้าต่อไป

การปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักศึกษาทุกคนดังข้อสรุปที่ว่า นักเรียนทุกคนต่างมี ทักษะที่โดดเด่นแตกต่างกัน การช่วยจับกลุ่มให้พวกเขาได้ทำงานหรือกิจกรรมร่วมกันในห้องเรียน และปล่อยให้ พวกเขาได้โต้เถียง หรือแสดงความคิดเห็นระหว่างกันนั้น จะช่วยพัฒนาความมั่นใจในตนเอง และกระตุ้น การคิดวิเคราะห์ และพัฒนาทักษะการสื่อสารอีกด้วย ดังที่ คิลเลน รอย (Roy, 2007, p.181) ได้อธิบายว่า ผู้เรียนจะสามารถเรียนรู้จากการร่วมมือกันมากกว่าการเรียนรู้ตามลำพังหรือรับข้อมูลจากผู้สอนเพียงทาง เดียวและสอดคล้องกับ รณณ พันธ์ขาว (2558, น.32) ซึ่งสรุปว่า การเรียนโดยการเล่นเป็นกลุ่มหรือเป็นคู่ช่วย กระตุ้นทักษะการใช้ภาษาโดยผู้เรียนสามารถปรับตัวและเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

2. ผลการเปรียบเทียบความคงทนในการจำคำศัพท์ของนักศึกษาที่มีระดับความสามารถ ทางด้านภาษาอังกฤษแตกต่างกัน พบว่านักศึกษามีผลการทดสอบหลังเรียน 2 สัปดาห์ ต่ำกว่าหลังเรียน เล็กน้อยโดยนักศึกษากลุ่มที่มีระดับความสามารถสูง และ ปานกลาง มีคะแนนลดลงอย่างไม่มีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .01 แต่นักศึกษากลุ่มที่มีระดับความสามารถต่ำคะแนนลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ

.01 จึงสามารถตีความได้ว่า นักศึกษากลุ่มที่มีระดับความสามารถสูง และ ปานกลาง มีความคงทนในการจำคำศัพท์ แต่นักศึกษากลุ่มที่มีระดับความสามารถต่ำ ยังไม่มีความคงทนในการจำคำศัพท์หลังจากการเรียนรู้ผ่านไป 2 สัปดาห์

การที่นักศึกษาส่วนใหญ่มีความคงทนในการจำคำศัพท์อาจเป็นผลมาจากการเรียนรู้แบบร่วมมือ เนื่องจากคนเราจะเก็บรักษาข้อมูลความรู้ต่างๆที่ได้รับจากการมีปฏิสัมพันธ์กับโลกภายนอก เนื่องจากประสาทสัมผัสของมนุษย์มีการทำงานตลอดเวลา ความจำของมนุษย์จึงทำงานตลอดเวลาโดยมีการรับข้อมูลในหน่วยความจำของสมองอยู่เสมอ (Baddeley, 1999, p.9) สอดคล้องกับ กนกวรรณ และคณะ (กนกวรรณ รอดคุ้ม, ศิตา เขียมขันติถาวร และ อาวีรักษ์ มีแจ้ง, 2559, น.8) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมทำให้เกิดความสนุกสนานอีกทั้งยังช่วยให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตาม ความจำของมนุษย์มีขีดจำกัดไม่สามารถเก็บข้อมูลทุกอย่างที่รับรู้ได้ทั้งหมด คนเราจึงไม่สามารถจดจำข้อมูลทั้งหมดได้ ดังนั้น จึงมีนักศึกษาบางส่วนไม่มีความคงทนในการจำคำศัพท์ แต่หากข้อมูลในความจำระยะสั้นมีการทบทวน ทำซ้ำ ผีฝนอย่างสม่ำเสมอ สามารถพัฒนาเป็นความจำระยะยาวได้ตามทฤษฎีความจำสองกระบวนการ(Two – Process Theory of Memory) ซึ่งสร้างโดยแอตคินสัน และชิฟฟริน (Atkinson and Shiffrin, 1968 อ้างใน ราชมาลี ต้อนรับ, 2553, น.21) ได้กล่าวว่า ความจำระยะสั้นเมื่อได้รับการทบทวนอยู่เสมอจะไม่สูญหายไปและมีโอกาสฝังตัวในความจำระยะยาวได้

3. ผลการประเมินเจตคติต่อภาษาอังกฤษของนักศึกษาหลังจากได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์ประกอบรูปภาพผสานกับกลวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ พบว่า นักศึกษามีเจตคติต่อภาษาอังกฤษในระดับดี ($\bar{X}=4.05$, S.D.=0.80) ซึ่งนักศึกษามีความเห็นด้วยมากที่สุดสำหรับข้อคำถาม “ข้าพเจ้าคิดว่าการเรียนภาษาอังกฤษมีความสำคัญต่อการประกอบอาชีพในอนาคต” ส่วนข้อคำถาม “ข้าพเจ้ารู้สึกเบื่อหน่ายเวลาเรียนภาษาอังกฤษ” นักศึกษาเห็นด้วยน้อยที่สุด สะท้อนว่านักศึกษาตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนภาษาอังกฤษและมีความกระตือรือร้น ในการศึกษาเรียนรู้เพื่อพัฒนาตัวเองต่อไปในระดับที่สูงขึ้น ซึ่งเป็นนิมิตหมายอันดีในการพัฒนาการเรียนการสอนของประเทศไทยเนื่องจากเจตคติเป็นปัจจัยพื้นฐานที่สำคัญในการผลักดันให้นักศึกษามีความพยายามศึกษาเรียนรู้ ดังข้อสรุปจากงานวิจัยของณภัทริน (2554,น. 64) ที่กล่าวว่า กิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลายทำให้ผู้เรียนสนใจและตั้งใจเรียนมากขึ้นทำให้นักเรียนมีความสุข สนุกสนาน และให้ความร่วมมือในการเรียนเป็นอย่างดี เมื่อผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนแล้วจึงไม่ยากที่จะเป็นแรงผลักดันในการพัฒนาตนเองและประเทศต่อไปในอนาคต โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปัจจุบันที่มีการเปิดเสรีประชาคมอาเซียนซึ่งจำเป็นต้องใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาในการทำงานจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่นักศึกษาในระดับอุดมศึกษาจะต้องพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของตนเองให้มีมาตรฐานอยู่ในระดับที่สามารถใช้ทำงานได้

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมกับการสอนในรูปแบบอื่นๆ เช่น การใช้แผนผังความคิด (mind mapping) การเชื่อมโยงคำศัพท์กับบริบท (contextualization) เพื่อหาวิธีการสอนคำศัพท์ที่มีประสิทธิภาพสูงสุดในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ของนักศึกษา
2. ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านอื่นๆ เช่น ด้านไวยากรณ์ ด้านการสื่อสาร เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น และสนใจบทเรียนมากขึ้น
3. ควรมีการศึกษารูปแบบการเรียนรู้ของนักศึกษาที่มีระดับความสามารถทางภาษาแตกต่างกันเพื่อพัฒนารูปแบบการสอนให้เหมาะสมกับนักศึกษาแต่ละกลุ่ม

บรรณานุกรม

- กนกวรรณ รอดคุ้ม, ศิตา เขี่ยมขันติถาวร และ อารีรักษ์ มีแจ้ง. (2559). ผลการใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*. 10(2): 1-10.
- กุสุมา เลอะเด. (2560). การประเมินผลการใช้งานโปรแกรมเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยตนเอง "SPEEXX": กรณีศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. *วไลยอลงกรณ์ปริทัศน์*. 7(2): 83-95.
- _____. (2561). รูปแบบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์จังหวัดปทุมธานี. *วไลยอลงกรณ์ปริทัศน์*. 8(3): 158-170.
- ณภัทริน เกาพาน และคณะ (2554) การศึกษาผลของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำจากภาพประกอบ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ โรงเรียนธีรภาดาเทคโนโลยี จังหวัดร้อยเอ็ด. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*. 5(3): 57-65.
- ทิตินา แคมมณี. (2552). *รูปแบบการเรียนการสอน: ทางเลือกที่หลากหลาย* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธัญทิพ บุญเยี่ยม และ ทิวพร ทาวะรัมย์, (2556). *ทัศนคติต่อความสำคัญของภาษาในอาเซียน*. (รายงานการวิจัย). มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ, ศรีสะเกษ.
- บุษริย์ ฤกษ์เมือง. (2552). *การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนนุรักษ์. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*.
- รมณี พันธขาว. (2558). *การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. (การศึกษาค้นคว้า*

ด้วยตนเอง ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน) มหาวิทยาลัยนเรศวร,
พิษณุโลก.

ราชมาลี ต่อนรับ. (2553). การศึกษาความสามารถจำคำและการทรงตัวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่
มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายร่วมกับบทวิธีการสอนอ่านเป็นคำ.
(ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ,
กรุงเทพฯ.

สภาพพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ,สำนักงาน. (2560). แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ(๑๒)
ประเด็นการพัฒนาการเรียนรู้ (พ.ศ. ๒๕๖๑ – ๒๕๘๐). กรุงเทพฯ: สำนักงานสภาพพัฒนาการเศรษฐกิจ
และสังคมแห่งชาติ.

สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ. (2545). 21 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด. กรุงเทพฯ: ภาพ
พิมพ์.

Baddeley, A. D. (1999). *Essential of Human Memory*. Hove: Psychology Press.

Chulawan B., Sirirat S., Kridsanaphon C. (2012) Enhancing English Vocabulary Learning and Ability
of Retention through the Use of CALL. *Thaksin University Library Journal*. 1(1), 92-103.

Dale, E. (1969). *Audiovisual Method in Teaching*. (3rd ed). New York: Holt Rinehart and Winston.

Joyce, B. & Weil, M. (1996). *Model of Teaching*. (5th ed). Needham Heights, Ma: Allyn & Bacon.

Roy, K. (2007). *Effective Teaching Strategies Lesson from Research and Practice*. (4th ed). South
Melbourne, Vic.: Thomson Social Science Press.